Een spel van Kimmo Sorsamo

Kairo

Auf dem Bazar in Kairo geht es frühmorgens schon hoch her. Teppiche, Öle und edle Gewürze wollen an den Kunden gebracht werden. Aber nur ein großer Stand bringt den Erfolg.

2 bis 4 Spieler bauen als Händler ihre Marktstände aus, um kaufkräftige Kundschaft anzulocken. Manches Mal hilft da nur ein Marktschreier, denn die Konkurrenz ist groß und die Kunden wollen nicht weit laufen.

Spelmateriaal

- **1 spelbord**
- **6 houten klanten** – 1 in elke kleur

- **33 bouwkaarten en 7 standwerkerkaarten**

27 standaard bouwkaarten

6 Jokerkaarten

7 standwerker-kaarten

- **24 marktkramen** – 6 in elke kleur

- **36 uitbreidingen** – 6 in elke kleur

- **1 spelregels**

- **12 medailles** – 2 in elke kleur: 1x goud en 1x zilver

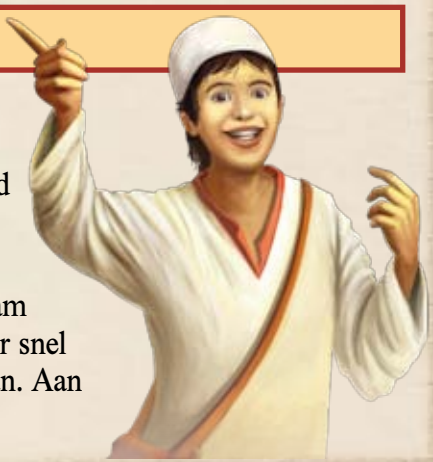
- **90 munten** – in elke kleur: 2x waarde “2” en 10x waarde “1”

- **6 geldbordjes** – 1in elke kleur

- **4 zichtschermen** – 1 met elk spelersymbool (bestaande uit 3 delen)
- **4 houten telstenen** – met stickers

Plak de stickers voor het eerste spel op de telstenen.

Spelverloop en doel van het spel



Aan het begin van het spel heeft elke speler 3 marktkramen op het spelbord. De kraampjes hebben zes verschillende kleuren, die elk klanten in die kleur aantrekken. Als een speler een klant bij een kraam met dezelfde kleur zet, dan levert hem dit geld op – zelfs meer als de kraam uitgebreid is. Met het geld kan men nieuwe marktkramen kopen en uitbreiden.

Uitbreidingen leveren overwinningspunten op – de speler met de grootste marktkraam kan zelfs rekenen op meer overwinningspunten. De ruimte op de markt wordt echter snel krap – het is dus belangrijk om de beste plekken niet aan je neus voorbij te laten gaan. Aan het einde wint de speler met de meeste overwinningspunten het spel.

Opbouw van het spel

1. Leg het **spelbord** in het midden. Dit stelt een marktplein in Kaïro voor.

2. Leg de **6 geldbordjes** naast het spelbord.

Leg de munten gesorteerd op de corresponderende geldbordjes.

3. Schud de **bouwkaarten** en leg ze in een gedekte stapel naast het spelbord. Trek daarna 4 kaarten en leg deze open in het aanbod op het spelbord.

Leg de standwerkerkaarten op het standwerkerveld.

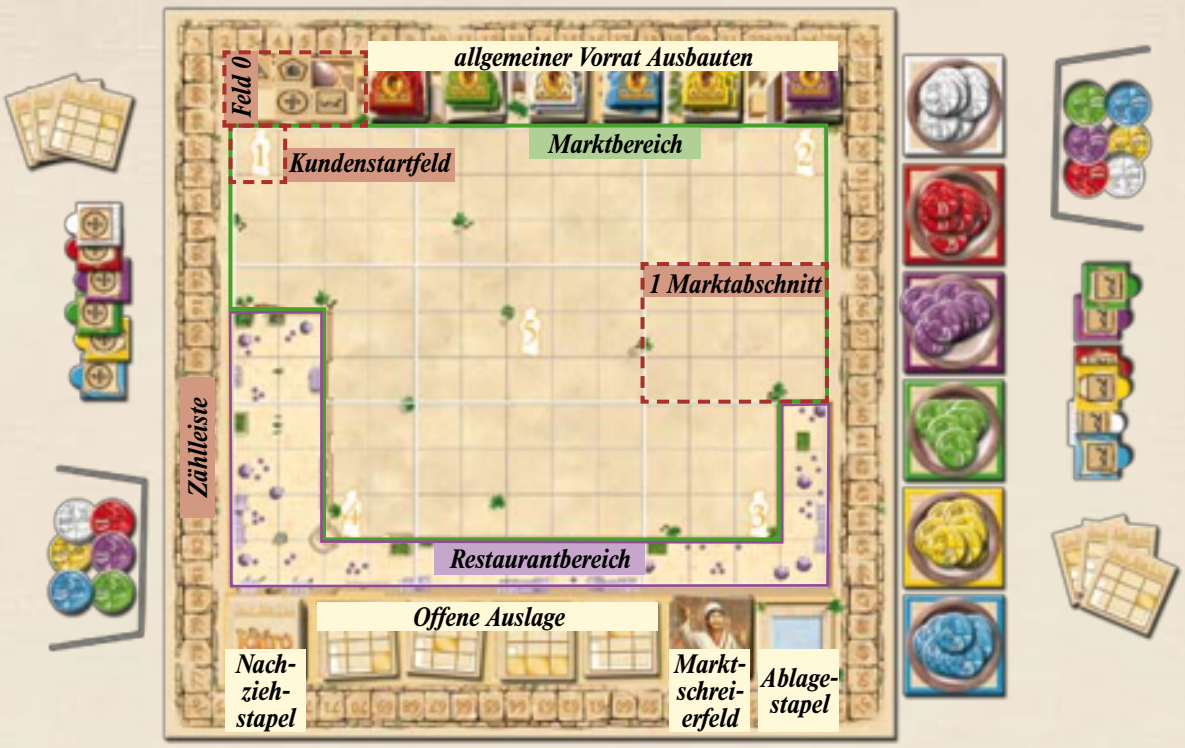
4. Sorteer de **uitbreidingen** en **medailles** naar kleur en leg deze op de daarvoor bestemde velden op het spelbord.

5. Stop de **6 klanten** in de buidel en schud deze.

Trek daarna, één voor één, 5 klanten uit de buidel en zet deze op de startvelden voor klanten in marktgebied.

Zet de 6e klant naast het spelbord bij het geldbordje met dezelfde kleur.

voorbeeld:



Iedere speler kiest een symbool en ontvangt het volgende spelmateriaal:

• **1 telsteen** – Plaats deze op veld "0" van het telspoor.

• **1 zichtscherm** – Stel deze samen uit de drie delen.

• **6 marktkramen** – Leg deze open voor je neer.

Daarnaast ontvangt iedere speler:

• **1 Daarnaast ontvangt iedere speler** – Spelers houden hun geld verborgen achter hun zichtscherm.

• **3 bouwkaarten van de trekstapel** – Neem deze kaarten op hand. Zorg er daarbij voor, dat de richting van de kaarten in je hand overeenkomen met je zich op het spelbord.

Niet benodigd spelmateriaal, in een spel met 2 of 3 spelers, gaat terug in de doos.

Variable Startopstelling

Kies, na het opbouwen van het spel en plaatsen van de klanten op de startvelden, een startspeler. Daarna legt iedere speler 3 van zijn marktkramen op het spelbord.

De startspeler legt als eerste een marktkraam, daarna volgen de andere spelers volgens de wijzers van de klok, totdat de laatste speler zijn derde marktkraam heeft neergelegd.

Hiervoor gelden de regels die zijn beschreven onder a) Plaats een nieuwe marktkraam (pag. 4).

Daarnaast gelden de volgende 2 uitzonderingen (enkel geldig voor de startopstelling):

- Er worden geen bouwkaarten gespeeld.
- In elke marktdeel mogen slechts 2 marktkramen worden geplaatst.

Voorstel startopstelling voor 4 en 3 spelers

Het is aanbevolen om de eerste keer te spelen met deze startopstelling

4 spelers

3 spelers

Startopstelling voor 2 spelers

Voorstel startopstelling:

Naast de 3 marktkramen van de spelers zijn er nog 6 neutrale marktkramen (N), Deze behoren tot geen van beide spelers.

Variabele startopstelling:

Beide spelers plaatsen 3 marktkramen. Daarna gaan de 6 neutrale marktkramen in de buidel en worden geschud.

Om beurten trekken beide spelers steeds 1 marktkraam uit de buidel en leggen deze volgens de regels voor de variabele startopstelling (zie hierboven) op het spelbord.

Spelverloop

Het spel begint.

De speler, die aan de beurt is, moet **één van de 3 mogelijke acties** uitvoeren:

- **Marktkraam bouwen**
  Speel een bouwkaart uit en:
  - a) Plaats een nieuwe marktkraam
  - b) b) Breid een marktkraam uit
  - c) c) Verplaats een marktkraam
- **Klanten bij een marktkraam plaatsen**
- **2 kaarten trekken**

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Marktkraam bouwen

De speler, die aan de beurt is, speelt 1 bouwkaart. Daarna neemt hij een marktkraam of een uitbreiding in zijn kleur uit de algemene voorraad en plaatst deze op een **vrije bouwplaats** in het marktdeel, dat is **aangegeven op de bouwkaart**.

Een bouwplaats is vrij, als er daar **geen marktkraam, ingang of klant** aanwezig is.

Bouwkaart spelen

Er zijn 3 mogelijkheden op een bouwplaats te bepalen:

… 1 standaard bouwkaart

Bouw op een bouwplaats in het marktdeel, dat op de kaart is aangegeven.

… 1 joker bouwkaart

Betaal 1 geld (in een kleur naar keuze) en bouw op een bouwplaats in 1 van de 3 marktdelen, dat op de kaart is aangegeven.

… 3 willekeurige bouwkaarten

Speel 3 bouwkaarten naar keuze en bouw op een bouwplaats in een marktdeel naar keuze.

Voor gespeelde jokerkaarten hoeft men niet te betalen.

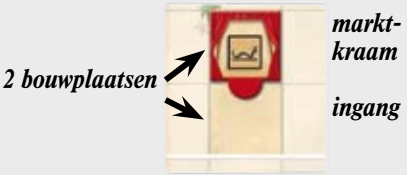
Leg de kaart(en) voor je neer.

a) Plaats een nieuwe marktkraam

De speler, die aan de beurt is, neemt een marktkraam uit de voorraad en plaatst deze op het spelbord.

Daarbij gelden de volgende regels:

Er zijn 2 aangrenzende velden nodig: een voor de marktkraam en een voor de ingang. De bouwkaart bepaalt de bouwplaats voor de marktkraam.



Paarse marktkramen moeten in het restaurant-gebied worden gebouwd. **Alle andere marktkramen moeten in het marktgebied** worden gebouwd.

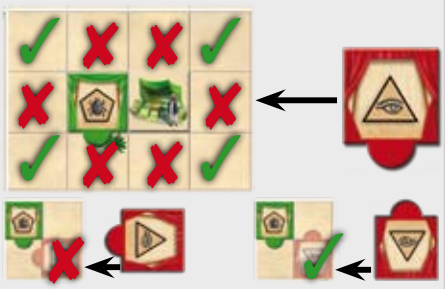
De **ingang van een marktkraam moet** altijd in het **marktgebied** liggen.

In elk gebied mag **slechts 1 marktkraam per kleur** liggen.

In dit marktdeel mag geen nieuwe rode marktkraam worden gebouwd

Uitbreidingen of **ingangen** in **hetzelfde** marktdeel zijn wel toegestaan.

Een marktkraam mag niet horizontaal of verticaal aan een andere marktkraam of uitbreiding grenzen..



Er mogen nooit meerdere uitgangen op hetzelfde veld liggen.

Leg daarna de bouwkaart op de aflegstapel. De volgende speler is nu aan de beurt.

b) Breid een marktkraam uit

De speler, die aan de beurt is, neemt een uitbreiding uit de voorraad, plaatst deze op het spelbord, betaalt de kosten en ontvangt overwinningspunten.

Daarbij gelden de volgende regels:

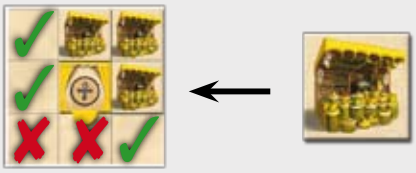
De uitbreiding moet op een **vrije bouwplaats** worden gebouwd.

Paarse uitbreidingen **moeten in het restaurantgebied** worden gebouwd.
Uitbreidingen in andere kleuren moeten in het marktgebied worden gebouwd.

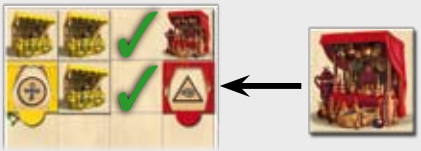
6 verschillende uitbreidingen

De uitbreiding moet **horizontaal** of **verticaal** direct naast een marktkraam met dezelfde kleur worden gebouwd.

Er mag aangesloten worden aan de marktkraam zelf of aan een reeds gebouwde uitbreiding van deze kraam.



Het is toegestaan om marktkramen **met verschillende kleuren** met elkaar te verbinden.



Het is niet toegestaan om marktkramen **met dezelfde kleur** met elkaar te verbinden.

Opmerking: Het moet altijd duidelijk zichtbaar zijn bij welke marktkraam een uitbreiding hoort.

Na het plaatsen van een uitbreiding moeten alle ingangen nog steeds bereikbaar zijn voor klanten.

Er moet minstens 1 mogelijke route ernaartoe zijn. De lengte daarvan maakt niet uit. *(zie "Regels verplaatsen van klanten" op pag. 7)*

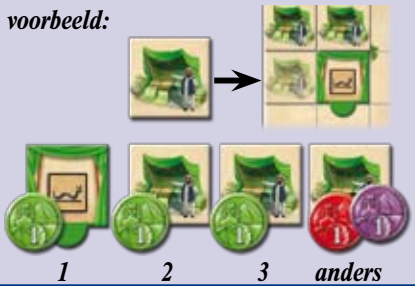
Het is wel toegestaan om een marktgebied af te sluiten, waar zich geen klanten of ingangen bevinden..

Op de twee afgesloten bouwplaatsen kan enkel speler gele uitbreidingen bouwen.

Kosten van een uitbreiding:
De kosten worden bepaald door de **totale grootte**, na het bouwen van de uitbreiding, van de marktkraam inclusief de uitbreidingen.
Men betaalt **per tegel 1 geld in de kleur van marktkraam.**

Men moet **minstens 1 geld** in de kleur van de marktkraam betalen.
Het resterende bedrag mag in met andere kleuren in een **verhouding 2:1** worden betaald.

voorbeeld:



Overwinningspunten voor de uitbreiding

De speler krijgt overwinningspunten voor de totale grootte van de marktkraam en eventuele medailles.

Totale grootte van de marktkraam:

1 overwinningspunt per tegel.
Houd de overwinningspunten bij op het scorespoor.

= 4 overwinningspunten

Medailles:

<u>Een speler heeft als enige de grootste marktkraam:</u>

Heeft een speler na het uitbreiding van een marktkraam als enige de grootste marktkraam (incl. uitbreidingen), dan kan hij daarvoor een zilveren of gouden medaille krijgen.

Heeft een speler de eerste uitbreiding van een kleur gebouwd, dan neemt hij beide medailles uit de algemene voorraad.

Hebben andere spelers reeds een of beide medailles, dan gaan deze naar de speler die nu grootste marktkraam heeft.

<u>Meerdere spelers hebben de grootste marktkraam:</u>

Bereikt een speler dezelfde totale grootte van de marktkraam van dezelfde kleur, dan krijgt hij de zilveren medaille van de andere speler.

De zilveren medaille gaat enkel naar de speler, die als eerste dezelfde totale grootte evenaart.

De speler krijgt enkel overwinningspunten voor medailles die in de huidige beurt zijn verdiend. Houd de punten op die medailles bij op het scorespoor.

Medailles, die reeds in het bezit van een speler waren, leveren geen overwinningspunten op.

Opmerking: Als een speler voor het bouwen van een uitbreiding reeds in het bezit is van beide medailles, dan ontvangt hij enkel overwinningspunten voor de totale grootte van zijn marktkraam.

Leg de medailles, voor iedereen zichtbaar, voor je zichtscherm.

Leg daarna de bouwkaart op de aflegstapel. De volgende speler is nu aan de beurt.

Verplaats een marktkraam

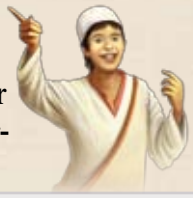
Als de speler, die aan de beurt is, ziet dat een van zijn marktkramen op het spelbord niet kan worden uitgebreid, dan mag hij deze verplaatsen.
Dit is enkel toegestaan als de marktkraam nog **geen uitbreidingen** heeft.

Neem de marktkraam van het spelbord en plaats deze direct opnieuw op het spelbord. Daarbij gelden **dezelfde regels** als **"a) Plaatsen voor een nieuwe marktkraam"** (pag. 4).

Speler baut seinen violetten Hauptstand und nimmtbouwt zijn paarse marktkraam. Daardoor kan speler zijn groene marktkraam niet meer uitbreiden. Nu mag speler zijn marktkraam verplaatsen.

Leg daarna de bouwkaart op de aflegstapel. De volgende speler is nu aan de beurt.

Klanten bij een marktkraam plaatsen



De speler, die aan de beurt is, kiest de ingang van een marktkraam van zichzelf of een andere speler en verplaatst de klant van dezelfde daarheen (zie "Regels verplaatsen van klanten" hieronder). Daarna wordt deze klant met de klant, die naast het spelbord staat, omgewisseld en krijgt de speler geld.

• Klanten verplaatsen

Aan de volgende voorwaarden moet worden voldaan:

De ingang moet vrij zijn, d.w.z. aan het einde van deze weg mag geen andere klant staan.

De klant gaat altijd naar de vrije ingang, die het dichtste bij is.

Zijn er twee of meer vrije ingangen op **gelijke afstand**, dan bepaalt de speler naar welke ingang de klant gaat.

Als de speler standwerkerkaarten bezit, dan mag hij deze uitspelen om klanten naar, verd vrije ingangen te verplaatsen. Per gespeelde standwerkerkaart mag één dichtbijgelegen in genegeerd worden. Gespeelde standwerkerkaarten gaan terug naar het standwerkerveld.

Plaats de klant op het veld van de ingang.

• Klant omwisselen

Neem de klant van het spelbord en plaats deze naast het geldbordje met dezelfde kleur. Plaats op zijn voormalige plek op het bord de klant, die naast het spelbord stond.

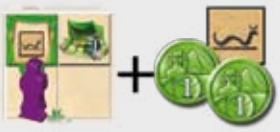
De groene klant komt naast het groene geldbordje te staan. De paarse klant gaat naar de ingang.

• Geld ontvangen

Eigen marktkraam:

Is de klant naar een van jouw marktkramen verplaatst, dan krijgt de speler, die aan de beurt is, 1 geld in de kleur van deze kraam voor elke tegel waaruit deze marktkraam bestaat.

Speler heeft de klant naar zijn marktkraam verplaatst en krijgt daarvoor 2 groen geld.



Marktkraam van een ander:

Is de klant naar een marktkraam van een ander verplaatst, dan krijgt de speler, die aan de beurt is, 1 geld in de kleur van deze kraam.
De eigenaar van de marktkraam krijgt 1 geld in de kleur van de kraam voor elke tegel waaruit deze marktkraam bestaat.

Speler heeft de klant naar de marktkraam van speler verplaatst. krijgt 2 groen geld, krijgt 1 groen geld.

De volgende speler is nu aan de beurt.

Regels verplaatsen van klanten

Men kan alleen de 5 klanten in het marktgebied verplaatsen. Klanten verplaatsen zich alleen horizontaal en/of verticaal.

Klanten mogen over vrije velden, velden met klanten en velden met een ingang worden verplaatst.

De route van klant mag niet door het restaurantgebied lopen.

2 kaarten trekken

De speler, die aan de beurt is, trekt **2 kaarten.**

Voor elke kaart heeft de speler de volgende keuzes:

• een bouwkaart uit het open aanbod

• de bovenste bouwkaart van de gedekte stapel

• standwerkerkaart

Bouwkaarten worden op hand genomen. Als een speler meer dan 4 bouwkaarten op hand heeft, mag hij er slechts 4 houden; de overige kaarten gaan naar de aflegstapel.

Als een speler kaarten uit het open aanbod heeft genomen, dan worden deze **pas aan het einde van zijn beurt aangevuld** met kaarten van de gedekte stapel.

Opmerking: Zodra de laatste kaart van de gedekte stapel is getrokken, wordt de aflegstapel geschud en vormt een nieuwe trekstapel.

Standwerkerkaarten worden open naast het zichtscherm gelegd. Men mag een onbeperkt aantal standwerkerkaarten bezitten.

De volgende speler is nu aan de beurt.

Eindfase en einde van het spel

Als bij het uitbreiden van de marktkraam de laatste uitbreiding van een kleur wordt neergelegd of er daarna van 2 kleuren nog slechts 1 uitbreiding over is, volgt de **eindfase**:

Vanaf nu mag men enkel nog de actie **nieuwe marktkraam bouwen** uitvoeren.

Kan of wil een speler niet meer bouwen, dan eindigt voor hem het spel.
De overige spelers gaan door, totdat geen van de spelers meer kan of wil bouwen.
Het spel is afgelopen naar de laatste bouwactie.

Opmerking: Als een speler past voor de actie "nieuwe marktkraam bouwen", dan komt hij daarna niet meer aan de beurt. Het is mogelijk dat de laatste speler meerdere malen na elkaar bouwt.

Puntentelling

De medailles worden nog eenmaal gewaardeerd. De speler, die op dat moment de medaille(s), bezit, krijgt daarvoor punten.
Voeg deze toe aan het scorespoor.

Voorbeeld:

= 15 punten

Daarna krijgen de speler punten voor het geld in hun bezit:
1 punt voor elke 3 geld

= 2 punten

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand zijn er meerdere winnaars.

Aanpassingen voor een spel met twee spelers

Neutrale marktkramen kunnen niet worden uitgebreid en/of verplaatst.

Als een speler een klant naar een neutrale ingang verplaatst, krijgt hij daarvoor 1 geld in de kleur van die marktkraam.

© Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany